SONDERAUSGABE 8
CLUB Nintendo

DIE HEXE IST LOS!

Die bitterböse Gruntilda hat die süße Tooty entführt und ist im Begriff, sie ihrer Schönheit und Jugend zu berauben. Doch da hat sie die Rechnung ohne Banjo, den Bruder des kleinen Bärenmädchens, und Kazooie gemacht! Der freundliche Bär und die freche Straußendame stürzen sich furchtlos ins Abenteuer und begeben sich auf eine Reise, wie sie die Videospielwelt noch nicht gesehen hat.

Ihr Weg führt sie durch düstere Sümpfe, heiße Wüstenoasen, tiefe Wälder, idyllische Bergalmen, unheimliche Geisterhäuser, schneebedeckte Täler und sogar in den Bauch eines Wales. Wenn es gar nicht weiterzugehen scheint, hilft nur noch die Verwandlung in eine Termite, ein Walroß, eine Biene, ein Krokodil, einen Kürbis oder… eine Waschmaschine!

- Märchenhafte Grafiken und atemberaubende Spezialeffekte
- 9 riesige Welten, vollgepackt mit Spannung, Abenteuer und Humor
- Über 20 neue, haarsträubende und witzige Special-Moves
- 360° Bewegungsfreiheit in einer fantastischen 3D-Umgebung
- Modulinterner Speicher zum Sichern von 3 Spielständen
- Realistisches Spielgefühl durch das Rumble Pak (separat erhältlich)

BANJO-KAZOOIE COMIC

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen

Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.

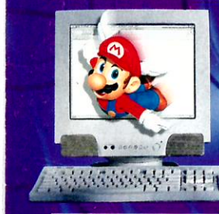
BOOK WARE

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.

POWER ABO

Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle

zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!



Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Mails and more! info@nintendo.de

CLUB Nintendo® online

Der Hot-Link zum Glück: http://www.nintendo.de

SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.

HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet.

Bei Spielefragen: 0 60 26-94 09 40

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

Bei technischen Fragen: 01 30-58 06

„SOMEWHERE OVER THE RAINBOW..."

Bereits im Sommer 1997 wurde BANJO-KAZOOIE der Weltöffentlichkeit auf der E3, der größten Messe für Unterhaltungselektronik, vorgestellt. Obwohl das Spiel auf Anhieb zum Publikumsrenner wurde, entschied man sich bei der englischen Softwareschmiede Rare dazu, es noch einmal zu überarbeiten und die Details zu perfektionieren. Immerhin hatte man sich von Anfang an vorgenommen, das „beste Videospiel aller Zeiten" zu programmieren. Jetzt, nach fast einem Jahr, sind die Arbeiten am Spiel beendet – und die Wartezeit hat sich wirklich gelohnt!

Galt SUPER MARIO 64 noch als Meilenstein in punkto 3D-Grafik, Leveldesign und Spielspaß, setzt BANJO-KAZOOIE erneut Maßstäbe. Nie war eine Spielwelt so groß und umfangreich, nie war die Grafik so fantasievoll und detailliert, nie gab es so viele Special-Moves zu erlernen und Geheimnisse zu erkunden. BANJO-KAZOOIE ist ein Garant für wochenlangen Spaß mit dem Nintendo64.
Es versteht sich von selbst, daß die Geburt eines neuen Videogame-Superstars (in diesem Fall sogar zweier Superstars) von der Club Nintendo Redaktion ausgiebig gefeiert wird. Wir tun das nicht mit Champagner oder Feuerwerk, sondern mit einem Comic Magazin, das in bunten Bildern die spannende Vorgeschichte zum Spiel erzählt.

Mehr gibt es zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich nicht zu schreiben: Lesen, Spaß haben und natürlich BANJO-KAZOOIE spielen!

Eure Club Nintendo Redaktion

INHALT

2 ..... WILLKOMMEN IM CLUB
4 ..... CLUB NINTENDO ONLINE
5 ..... COMIC: MITTERNACHT IM HEXENDOM
14 ..... SPECIAL: DAS SPIEL DER SPIELE
17 ..... DOPPELPOSTER
22 ..... BANJO-KAZOOIE SPIELEBERATER
23 ..... COMIC: DAS HORRORHAUS DER GEFANGENEN JINJOS
32 ..... SPECIAL: ZAUBERHAFTE WELTEN
34 ..... BANJO-KAZOOIE WETTBEWERB
35 ..... CLUB NINTENDO POWER ABO

IMPRESSUM

Titelmotiv: Banjo-Kazooie

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold
Redaktion: Marko Hein, John D. Kraft, Thomas Rinke
Online Redaktion: Thomas Görg
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Produktionsleitung: Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho: Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Projektleitung: Reiner Herrmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Comicart: Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung: Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim, Telefax: 06026 - 950308, E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30-58 06 (Mo.–Fr.: 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26-94 09 40 (Mo.–Fr.: 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 06 62-88 92 15 20, Hotline: 06 62-88 92 16 00 (Mo.–Do.: 9–12 Uhr, 13–16 Uhr, Fr.: 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 061-319 98 20, Hotline: 061-319 98 36 (Mo.–Fr.: 9–11 Uhr, 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de, http://www.lylatwars.de, http://www.diddy-kong-racing.de, http://www.yoshi.de, http://www.banjo-kazooie.de

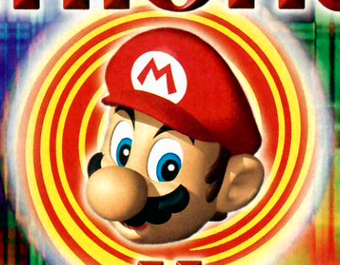
Das Club Nintendo Sonderheft „Banjo-Kazooie Comic" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu vier Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Banjo-Kazooie Comic" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel-Nr.: 8008111

Nintendo®

CLUB Nintendo®

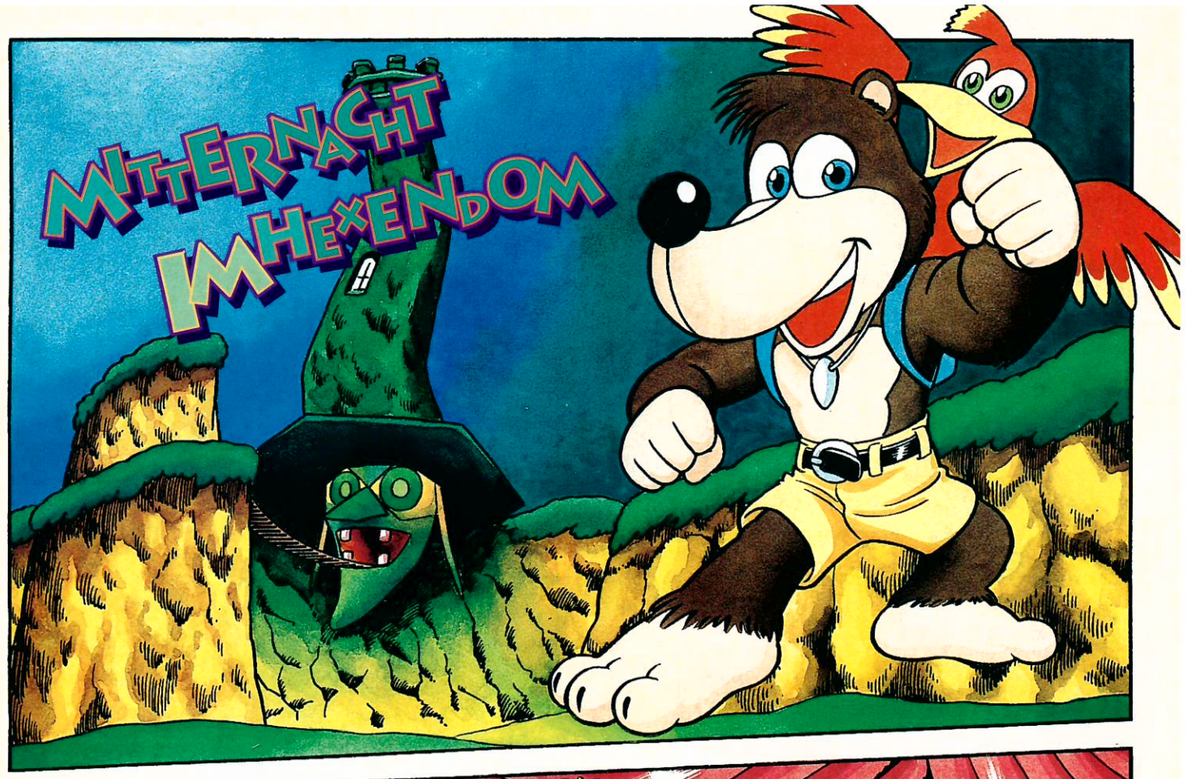


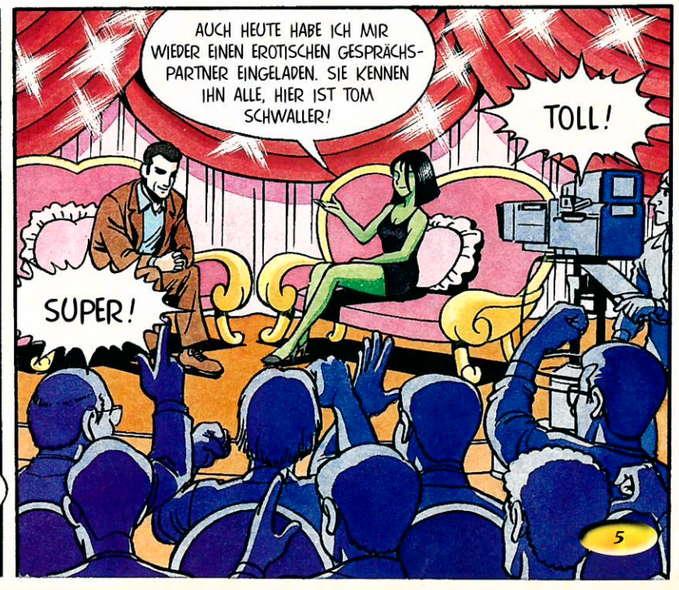
online

DEINE MAUS BAHNT DIR DEN WEG...

http://www.nintendo.de

MITTERNACHT IM HEXENDOM





WIE SCHÖN SIE IST!

ICH LIEBE ÄPFEL!

SIE IST MEINE TRAUMFRAU!

NUN IST ES WIEDER AN DER ZEIT, EINE KLEINE PAUSE ZU MACHEN. BLEIBEN SIE ABER TROTZDEM AM FERNSEHER UND SCHALTEN SIE NICHT UM! BIS GLEICH...

SIE LIEBT UNS!

ALLES NUR EIN TRAUM! ICH GLAUB ES KAUM!

HUPS?!

WEG MIT DIR, DU STINKEVIEH! DEN SCHÖNEN TRAUM HATT' ICH NOCH NIE!

VIELLEICHT BIN ICH SO HÄSSLICH NICHT - ICH SCHAUE MAL IN MEIN GESICHT!

MIR KOMMT DER SPIEGEL IN DEN SINN - ER WEISS, OB ICH DIE SCHÖNSTE BIN!

SPIEGEL, SPIEGEL AN DER WAND, WER HAT DIE SCHÖNSTE FRATZ' IM LAND?

SIE HABEN DIE NUMMER DER HEXEN-AUSKUNFT ANGERUFEN... BITTE WARTEN SIE...

DA BIN ICH! HUCH, MEINE GÜTE, BIST DU HÄSSLICH!

ICH WÜRDE SOGAR SAGEN, DU BIST DIE HÄSSLICHSTE HEXE, DIE ICH JE GESEHEN HABE!

POTT-HÄSSLICH!

SCHLUCK, SIE HAT RECHT...

DU BIST SO HÄSSLICH, DASS DIR DEINE ELTERN EINE WURST UM DEN HALS HÄNGEN MUSSTEN, DAMIT WENIGSTENS DIE HUNDE MIT DIR SPIELTEN... HUPS!

DEM SPIEGEL WURDE ÜBEL!!

WHOA!

BIN ICH WIRKLICH SO HÄSSLICH? DAS KANN NICHT SEIN!

MEINE MAMA HAT IMMER GESAGT, ICH SEI GANZ HÜBSCH!

GLEICH BEZIEHT DER KÜBEL WOHL-VERDIENTE PRÜGEL...

WEHE, WENN DU MIR NICHT SAGST, WIE SEHR GERNE DU MICH MAGST!

HI CHEFIN! WIE LÄUFT'S DENN SO?

BLÖDER KÜBEL, SAG GESCHWIND, WER IST HIER DAS SCHÖNSTE KIND?

BÖRPS!

DAS SCHÖNSTE KIND? DAS SEID WOHL IHR - DIE AND'REN SIND HÄSSLICHER HIER!

ICH BIN DAS SCHÖNSTE KIND IM REICH, UND VIELLEICHT HEIRAT' ICH 'NEN SCHEICH!

HUPS, ICH HAB WAS ÜBERSEHEN! DAS MUSS ICH WOHL GESTEHEN!

ALSO MACHT EUCH KEINE SORGEN, IM FRATZEN-WALD LAUERN GANZ ANDERE HORDEN!

DAS ZU HÖREN TUT MIR GUT UND ES GIBT MIR NEUEN MUT!

DA IST EIN MÄDCHEN NAMENS TOOTY, UND DIE IST HÜBSCHER NOCH ALS MUTTI!

WAS, DU BLÖDER KÜBEL?! JETZT HAGELT'S ABER PRÜGEL!

ICH LAUFE AUS!

CHEFIN! ES IST VOLLBRACHT!

DER TRANSFORMATOR IST FERTIG!

ICH KANN JETZT AUS EINER HÄSSLICHEN HEXE EINE ANMUTIGE FRAU MACHEN!

WAS HEISST HIER HÄSSLICHE HEXE?!

ICH... ICH HABE NATÜRLICH NICHT SIE GEMEINT, CHEFIN!

DENNOCH FUNKTIONIERT DER TRANS-FORMATOR! ALLES WAS ICH BRAUCHE, IST EIN HÜBSCHES WESEN, DEM ICH DIE ANMUT ABSAUGEN KANN. DIESE LÄSST SICH DANN AUF SIE ÜBERTRAGEN UM SIE... ÄH, NOCH HÜBSCHER ZU MACHEN!

DAS HÖRT SICH JA FANTASTISCH AN, DAS BÄRENMÄDCHEN IST JETZT DRAN!

BESEN, BRING MICH ZU IHR HIN, ICH BRAUCH SCHNELL DAS HÜBSCHE DING!

WO KÖNNTE SIE NUR STECKEN - SUCH' SCHON IN ALLEN ECKEN!

SCHLUCK! WAS MACH ICH NUR! FIND KEINE SPUR?

IRGENDWO MUSS SIE DOCH SEIN, SIE IST DOCH SICHER NICHT SO KLEIN!

!!

HAB ICH DICH, MEIN SCHÖNES KIND! DU KOMMST JETZT MIT MIR, GANZ GESCHWIND!

!?

UNVERSCHÄMTHEIT! LASSEN SIE MICH HERUNTER, ICH GEHÖRE DER FREIEN MAULWURF PARTEI AN!

KLAPPE! DU BIST TOOTY, DAS SCHÖNE KIND UND KOMMST NUN MIT MIR SEHR GESCHWIND!

LASSEN SIE MICH SOFORT WIEDER RUNTER! ICH WILL MIT MEINEM ANWALT SPRECHEN! DAS IST FREIHEITSBERAUBUNG! SIE WERDEN NOCH VON BOTTLES, DEM MAULWURF, HÖREN!

BOTTLES?!

WAS?! DANN BIST DU DER FALSCHE WICHT! HINFORT MIT DIR, ICH KRIEG DIE GICHT!

ICH WERDE RECHTLICHE SCHRITTE GEGEN SIE EIN...LEI...TEN...

Dummerweise verliert Gruntilda durch den abgeworfenen Ballast das Gleichgewicht und schubbert ebenfalls auf die Erde!

SICHER EINE VEGETARIERIN! AUF SIE!

WER WAGT ES, UNSER ÖKOLOGISCHES GLEICHGEWICHT ZU STÖREN?

OH WEH, WO IST NUR MEIN INSEKTENSPRAY?

DER BESEN STREIKT UND MIR WIRD ÜBEL, HÄTT' ICH DOCH NUR MEINEN KÜBEL!

BESEN, BESEN...

...MACH NICHT SCHLAPP...

...SONST STÜRZEN WIR AM END' NOCH AB!

OH MANN, WIE MIES BIN ICH DOCH DRAUF, SCHLAG HART HIER AUF DEM BODEN AUF!

AUUUUA!

DIE ARME ALTE FRAU IST GESTÜRZT! ICH MUSS IHR HELFEN!

HILFE, GLAUB MIR, BRAUCH ICH KEINE, KOMM ALLEIN SCHON AUF DIE BEINE...

ICH BIN TOOTY, DIE BÄRENBLONDINE. HAB KEINE ANGST, OMA, ICH BRING DICH NACH HAUSE!

ACH WIE NETT, BEGLEITE MICH, EINE BELOHNUNG ERWARTET DICH!

ES IST VOLLBRACHT! DAS SCHÖNE MÄDCHEN HAB ICH NUN, JETZT KANN ICH WEITER BÖSES TUN!

Gesagt, getan. Nachdem Tooty die böse Gruntilda zum Hexenreich gebracht hat, sperrt diese sie ein und läßt alles für die Transformation vorbereiten...

HALLO! LASS MICH SOFORT RAUS HIER ODER MEIN BRUDER BANJO WIRD DIR KRÄFTIG IN DEN HINTERN TRETEN!

DIE ZEIT IST NUN GEKOMMEN, DA ICH DIE SCHÖNHEIT WERD' BEKOMMEN!

ICH DENKE NICHT, DASS ER DAS TUT, DENN DAZU FEHLT IHM WOHL DER MUT!

ALLES KLAR, CHEFIN! ES IST ALLES VORBEREITET!

SCHLIESS DAS TOR UND DRÜCK DEN SCHALTER, WILL JETZT HABEN EIN ANDERES ALTER!

ALLES KLAR, CHEFIN!

ACHTUNG, ZURÜCK-BLEIBEN, DIE TÜREN SCHLIESSEN!

ZISCHHHH

ICH GLAUBE DAS WIRD NICHT SEHR LUSTIG...

SCHRÖTTEL

RUMPEL

Wenn ihr verhindern wollt, daß die kleine Tooty diesem Schicksal zum Opfer fällt, dann solltet ihr Banjo und Kazooie bei der Rettung des kleinen Bärenmädchens unter die Arme greifen. Denn nur mit Eurer Hilfe kann verhindert werden, daß Klein-Tooty ihr reizendes Aussehen für immer verliert...

BANJO-KAZOOIE™

BÄRNAPPING!

Ein Raunen geht durch die Luft, früh am Morgen, als die Sonne gerade ihre ersten Strahlen durch das Laubdach des Waldes schickt. Ein Raunen, das nichts Gutes zu verheißen scheint…

Auf der Spitze des Bergs der Verdammung glüht es hinter den Fenstern der heruntergekommenen Behausung Gruntildas, der Häßlichen, bereits die ganze Nacht. Fieberhaft hat sie an ihrer neuesten, techno-hexorischen Erfindung gearbeitet, und sie ist mächtig stolz. Denn ihre neueste Entwicklung wird sie endlich wieder zu einer wunderschönen, jungen Frau machen! Nie mehr wird man sie „Gruntilda, die Schrumplige" oder „Gruntilda, die Warzige" nennen!

Um ihr Werk zu vollenden, benötigt sie junge, frische Lebensenergie. Doch woher nehmen? Da schaut sie in den Zauberspiegel, und vor ihren Augen erscheint das Bild von Tooty, der kleinen Schwester des gutmütigen Bären Banjo. Genau!!! Tooty ist jung, gesund und sieht putzig aus – der ideale Jungbrunnen für Gruntildas grauenvolles Vorhaben!

Als Kazooie den spitzen Schrei von Tooty und Bottles Hilferuf hört, reißt sie Banjo aus süßen Träumen: „Banjo", ruft sie aufgeregt, „Banjo! Wache endlich auf! Jetzt! Aufwachen!" Etwas verschlafen schaut Banjo drein und wundert sich gähnend über Kazooies Gezeter: „Was… Was ist denn los?" Kazooie wird immer nervöser: „Draußen ist etwas ganz Schlimmes passiert! Es gibt Ärger!" Schnell verschwindet sie im Rucksack, den Banjo anlegt, bevor er zur Tür eilt.

Als Banjo und Kazooie vor die Hütte treten, sehen sie von weitem, wie Tooty verschleppt wird. Und schon ist Maulwurf Bottles zur Stelle, der alles gesehen hat, aber wegen seiner zu kurzen Beine nicht rechtzeitig zur Hilfe kommen konnte. Er erzählt, daß Banjos kleine Schwester von Gruntilda, der Schrumpligen (man kennt sie auch als Gruntilda, die Warzige) entführt wurde.

Banjo und Kazooie überlegen nicht lange und machen sich auf, Tooty zu retten. Und so geraten sie Hals über Kopf in das größte Abenteuer ihres Bären- bzw. Straußenlebens!

DIE GUTEN, DIE BÖSEN UND DIE HÄSSLICHE!

Groß ist die Welt und gefährlich sind die Pfade, auf denen Banjo und Kazooie wandeln, um das kleine Bärenmädchen wieder zu retten. Immer wieder aber finden sie neben vielen Widersachern auch gute Freunde, die sie unterstützen!

FRAG' NACH BEI BOTTLES…

Aus den Maulwurfshügeln taucht immer wieder der kleine Oberlehrer mit den schlechten Augen und der spitzen Nase auf! Und erst wenn Bottles den beiden Abenteurern erklärt hat, wie ein Move funktioniert, beherrschen sie diesen auch!

BRENTILDA, DIE WOHLGENÄHRTE

Sie ist herzensgut: Brentilda, die Schwester Gruntildas, der Warzigen (auch bekannt als Gruntilda, die Schrumplige). Sie will schon lange ihrer bösen Schwester das Handwerk legen und hofft nun auf die Hilfe von Banjo und Kazooie.

MUMBO JUMBO, DER MASKIERTE

Den schussligen Schamanen findet Ihr schlafend in den Schädelvillen. Weckt Banjo den Schnarcher auf, wird der Hilfszauberer putzmunter, und ist gern bereit, Banjo zu verwandeln – in eine Termite, in ein Krokodil – oder in eine Waschmaschine!

DIE GARSTIGE GRUNTILDA

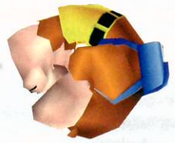
Die bösartige Schrumpelhexe hat sich bei ihrem einstigen Lehrer, dem netten Mumbo Jumbo, sehr unbeliebt gemacht. Die Maske, die er trägt, hat sie ihm mit einem Super-Adhäsions-Zauberspruch aufgepappt, und jetzt hängt sie fester am Gesicht als Kaugummi am Kinosessel!

TIERISCHER TROUBLE

In den verschiedenen Welten treffen Banjo und Kazooie immer wieder auf nervige Widersacher, die willenlosen Vasallen Gruntildas. Sie lassen sich jedoch meist mit einer flotten Bärenrolle niedermachen!

TEAM SUPREME!

Wenn Banjo und Kazooie einen Plausch mit Bottles gehalten haben, sind sie hinterher nicht nur schlauer, sondern auch gleich noch eine ganze Spur geschickter: Denn die vielen praktischen Moves für die Bärenrettung müssen die beiden bei dem kleinen Erdwühler erst erlernen. Doch dann geht ganz tierisch die Post ab!



BÄRENROLLE

Rock'n'Roll à la Banjo geht ganz einfach und ist für die meisten Gegner eine herbe Überraschung! Kommt doch einfach so ein Bär daher, macht erst sich und dann seine Gegenüber rund – und kriegt dafür auch noch ein Honigstückchen!

PICKPARADE

Manchmal reicht rohe Bärenkraft nicht aus, sondern man muß die eine oder andere Spitze gegen einen Opponenten loslassen: Bei der Kazooie'schen Pickparade duckt sich Banjo, und seine Straußenfreundin reckt den Schnabel nach vorn. Und wenn Banjo dann losstürmt, schmerzt der spitze Schnabel jeden Gegner sehr!

SCHNABELSPRUNG

Was im Sprinten geht, funktioniert auch im Sprung: Wenn Banjo einen ordentlichen Hüpfer tut und im selben Augenblick der B-Knopf bedient wird, lugt Kazooie wieder neugierig aus dem Rucksack heraus. Wird dann auch noch der analoge 3D-Joystick fest in eine Richtung gedrückt, kann Banjo ziemlich weit springen.

SALTOVOLANTE

Wenn der einfache Sprung nicht ausreicht, dann muß es Banjo mit Kazooies Hilfe versuchen: Erst ducken, dann den A-Knopf bedienen – und schon führt Banjo einen hohen, flatterunterstützten Rückwärtssalto aus. So kommen die beiden auch in Bereiche, die zuvor noch zu weit oben lagen.

BÄRENPUNCH

Mike Tyson kann da noch was lernen: Wie ein Preisboxer im Ring schlägt der sonst so friedliche Bär zu – und der andere sieht Sternchen! (Und selbstverständlich beißt er keine Ohren ab…)

KOPFGRANATE

Was dem Yoshi seine Stampfattacke, das ist die Kopfgranate für das Vogelbären-Duo: Dabei springt Banjo in die Luft, und sowie der Z-Trigger gedrückt wird, drehen sich die Beiden so, daß Kazooie mit voller Wucht, Schnabel vorwärts, nach unten knallt. Ob ihr Banjo auch die Kopfschmerztabletten besorgt, wissen wir allerdings nicht…

EITACKE

Mit Eiern schießen – das kann Kazooie ganz bravourös! Egal, ob nach vorn (mit ordentlicher Geschwindigkeit findet das Ei sein Ziel) oder nach hinten (wobei ein pikantes Geräusch ertönt…) – die Straußendame benutzt die zuvor eingesammelten hellblauen Geschosse als praktische Munition!

SCHWIMMSALABIM

Daß Bären ganz ordentliche Schwimmer sind, ist kein Geheimnis. Aber mit Kazooies Hilfe kann Banjo auch erstaunlich toll tauchen: Einmal auf den B-Knopf gedrückt, und schon taucht Banjo unter. Und drückt man unter Wasser den B-Knopf, schlägt Kazooie mit den Flügeln, und es geht noch flotter voran!

HUCKEPACK-LAUF

Es gibt da ein paar Stellen, da kommt auch ein Bär, sei er noch so schnell, nicht weiter. Aber in solchen Fällen ist weibliche Hilfe angesagt: Mit dem Z-Trigger und C-unten wechselt das ungleiche Duo auf Kazooies Füße, sie nimmt den Bären Huckepack und flitzt davon wie der Blitz!

SUCHER UND SAMMLER!

Mit den Puzzleteilen ist es so eine Sache: Bis zu zehn Stück findet man in einem Level, und wer alle gefunden hat, dem öffnen sich neue Welten im Spiel. Zusätzlich zu den zehn Teilen in jeder Welt gibt es aber auch im Hexenreich noch zehn Puzzleteile. Diese findet man jedoch nur, wenn man die Hexenschalter in allen Welten gefunden und betätigt hat.

GOLDENE NOTEN

Goldene Noten sind in BANJO-KAZOOIE unheimlich wichtig, und vor allem ist auch die Anzahl ausschlaggebend. Denn in jeder Welt kann man bis zu 100 Noten finden, die im Hexenreich die Notentüren öffnen.

MUMBOSCHÄDEL

Damit Mumbo Jumbo, seines Zeichens Schusselschamane erster Ordnung, gewillt ist, Banjo zu verwandeln, muß er die von Gruntilda gestohlenen und in den Welten verteilten Mumboschädel einsammeln. Aber dann probiert Mumbo garantiert immer mal wieder einen Zauber aus, der in der Regel, wie erwähnt, ganz praktisch ist und Banjo in so schöne Dinge wie einen Kürbis oder eine Termite verwandelt…

JINJOS

Banjo ist ein Bär und Kazooie ist eine Straußendame. Doch zu was für einer Spezies gehören eigentlich Jinjos? Nun, das können wir auch nicht so genau feststellen, aber die bunten Langnasen (fünf gibt es in jeder Welt) haben kein leichtes Schicksal: Sie wurden von Gruntilda entführt und müssen nun geduldig warten, bis Banjo sie gefunden hat.

GOLDENE & ROTE FEDERN

Federleicht und flugfähig wird Kazooie immer dann, wenn sie auf einer entsprechenden Platte steht und abhebt. Dazu müssen die beiden Abenteurer jedoch zunächst einmal die roten Federn gesammelt haben, die in einigen der Welten in der Gegend herumliegen. Die gelben Federn hingegen sind ein Überlebensmittel: Haben Banjo und Kazooie sie gesammelt, kann Kazooie in Gefahrenmomenten ihre Flügel schützend um Banjo legen und macht ihn dadurch unverwundbar. (Und nicht vergessen: Vorher mit Bottles reden, um dies zu erlernen!)

SPEZIALSCHUHE

Mitunter ist es auch sinnvoll, sich festes Schuhwerk zuzulegen. Wenn Banjo zum Beispiel im Bubble Gloop Swamp durch das Schmutzwasser watet, zieht es ihm stetig Energie ab. Dagegen gibt es nur ein Mittel: Kazooie schlüpft rein in die Gummistiefel und so wird schnell durch das Wasser gestakst. Und mit den Turnschuhen, die Kazooie in Gobi's Valley anziehen kann, wird sie so richtig schnell, und beide bekommen fast einen Geschwindigkeitsrausch!

Nintendo®

Homepage:
www.nintendo.de

Infos zum Spiel unter:
www.banjo-kazooie.de

und

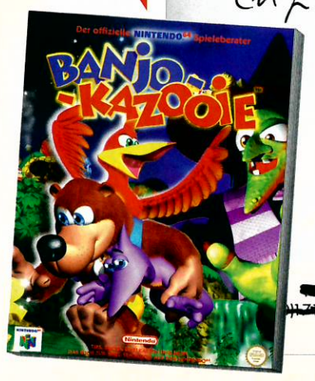
RAREWARE Logo is a trademark of RARE

präsentieren exklusiv für

NINTENDO64

die neue Spielsensation

und den Spieleberater



[redacted]

[redacted]

F A X M E S S A G E

Von / From: [redacted] / Gloge

Datum / Date: 24.6.'98

An / To: → Club Nintendo

Seiten / Pages: # 1

Hi Club Nintendo!

Danke für das neue "Banjo-Kazooie"!

Wollt ihr von uns echt 'ne Anzeige für den Spieleberater haben?

Der ist soooo... geil (GENIAL!), daß ihr dafür keine Werbung braucht!

Alles frische

Gloge

[redacted]

Schnell wie der Blitz erreichen Banjo & Kazooie einen einladenden Vorgarten.

WENIGSTENS IST ES ANGENEHM RUHIG HIER ...

KEIN WUNDER, DAS IST EIN FRIEDHOF!

WIR SOLLTEN WIEDER WECHSELN. MIR IST SCHON GANZ SCHLECHT ...

WER STÖRT DIE RUHE DER TOTEN?

UUAAHH!

R.I.P

SCHNELL WEG HIER! LEBENDE GRABSTEINE BRAUCH ICH KEINE!

SCHNÖFF! DABEI HAB ICH MICH EXTRA POLIERT!

MAD MONSTER MANSION

ERINNERT MICH IRGENDWIE AN DAS HAUS AUS "PSYCHO" ...

HIER SOLLEN WIR UNTERSCHLUPF SUCHEN? WIE KOMMEN WIR DA BLOSS REIN?

BEWEG DIE BEINE, BÄR! WIR FLIEGEN!

ABER DA WIRD MIR IMMER SCHLECHT ...

OGOTTOGOTTOGOTT ... JETZT MUSS ICH WIEDER FLIEGEN!

LOS, RENN FLOTTER UND ICH FLATTER!

DIESER VOGEL HAT EINEN VOGEL ...

HUIIIII!

ICH GLAUBE, ICH MUSS K...

AUWEIA, WO SIND WIR HIER BLOSS HINEINGERATEN?

DIE PRÄSIDENTEN-SUITE IST DAS NICHT...

UGGALAGGA!

TUMIRNIX-ICHTUDIRAUCHNIX ...

ICH MUMBO JUMBO! WASLOS?

WIR SIND NASS ...

DU NASS UND NIX HABEN GELD - DANN DU MUSSE ARBEITEN ...

... SONST DU NIX HIER BLEIBEN! SONST DU RAUS!

WIR HABEN JETZT SCHON FERTIG!

DU FINDEN FÜNF BUNTE JINJOS WO SIND ENTFÜHRT!

UGGALAGGA!

BÄR UND VOGEL UNPRAKTISCH! ICH EUCH GEBE SUPERKRAFT!

NEIN! ICH WILL SO ...

... BLEIBEN WIE ICH BIN!

GESUNDHEIT!

ABER DIE FUSSBALL-WM IST DOCH VORBEI! WAS SOLL DAS?!

Obwohl der Gürtel kneift, entschliessen sich Banjo & Kazooie, die Jinjos zu suchen, damit sie ein warmes Plätzchen und ihre alte Gestalt bekommen. Banjo, der Kürbis, hechtet durch das nächstbeste Fenster ...

NA DENN, KAZOOIE, BLEIB IM RUCKSACK, ES GEHT LOS!

HALLO, ICH BIN DER WÄCHTER DER UNTERWELT! FOLGT DEN TIEFEN MEINES BRUNNENS!

!!

WAS STINKT DENN HIER SO, BANJO?

ÄH ...

OH MANN, ICH HAB MICH GERADE MIT EINER TOILETTE UNTERHALTEN! NICHTS WIE WEG HIER!

!?

DAS STINKT MIR!

GÜTE GÜTE, ICH BIN DURCHS KLO GESPÜLT WORDEN!

FIEP! FIEP! FIEP!

DA! ICH HÖRE EINEN JINJO!

HIER MUSS ER DRIN SEIN!

BRUÄHHH!

DER HAT MUNDGERUCH WIE MEINE OMA!

FIEP! FIEP!

HIER BIN ICH, BÄRENFRATZE!

GÖTTLICH! DU HAST MICH BEFREIT! ENDLICH!

DAFÜR, DASS ICH ENDLICH FREI BIN, VERWANDLE ICH DICH WIEDER ZURÜCK!

JA, BITTE, MIR TUT SCHON DER GANZE KÜRBIS WEH!

WATZEL-PRATZEL BÄRENTATZEL!

Wieder in der gewohnten Gestalt machen sich Banjo & Kazooie auf die Suche nach den anderen Jinjos – und werden auch schon schnell fündig!

Der dritte Jinjo freut sich auch sehr, daß er nicht mehr ans Bett gefesselt ist!

DAS IST DER WEISE RIESE! ER HAT DIE ANDEREN JINJOS VERSCHLEPPT.

DER TYP SIEHT FIES AUS ...

... KRIEGT ES AUF DEN KOPF!

TÖLPELHAFTER TROPF...

HEY, HASENHIRN! WO HAST DU ...

... DIE ANDEREN JINJOS VERSTECKT!? RAUS MIT DER SPRACHE!

GRRRR!!!

FALSCHER TEXT! RAUS MIT DIR!

FLEGEL!

ICH BIN HART AUFGESCHLAGEN...

HEY, NICHT EINSCHLAFEN!

UNSERE BRÜDER WARTEN!

WIR SIND DIE KELLER-GEISTER UND SUCHEN UNSREN MEISTER!

UÄÄHH!!

R.I.P

ABER ICH HAB EUCH GAR NICHT LIEB! VERSCHWINDET...

... DENN WIR VERSCHWINDEN AUCH!!!

MEISTER...?

DIE SIND JA ANHÄNGLICHER ALS EIN SCHLECHTER RUF!

HIER LANG!

DIE RENNEREI GEHT MIR LANGSAM AUF DEN GEIST!

SAG SOWAS NICHT...

UND IHR MEINT WIRKLICH, DASS IN DIESEM KELLERLOCH DIE ANDEREN JINJOS STECKEN...?

WAHH! WIE EISKALT IST DIES HÄNDCHEN!

JETZT LANGT'S MIR ABER! ERST SCHWITZEN, DANN FRIEREN...

DEM SCHMUTZIGEN LAKEN WERDEN WIR'S ZEIGEN!

EITACKE!

HAU IHN WEG, DEN HEINI!

OJOJOJOJOJ...

TRINK, TRINK, JINJOLEIN TRINK... HICKS!

PROST, IHR JINJOS! DIESER 95ER BÄRENHEIMER VOGELSBERG IST JA EIN PRIMA TROPFEN! BÖRPS!

Bis in die frühen Morgenstunden haben die Freunde noch gefeiert – und zum Schlafen sind sie natürlich nicht gekommen. Aber immer noch bleiben Fragen offen: Wohin ist Mumbo Jumbo verschwunden? Wer war der weise Riese wirklich? Und wo ist der Reißverschluß von dem Bärenkostüm?

DAS HEXENREICH UND DIE WELTEN

Gefährlich und verschlungen sind die Pfade, auf denen Banjo und Kazooie wandeln, um die kleine Tooty zu retten. Ihre Wege führen sie durch modrige Sümpfe, in feuchte Höhlen hinein, über glühend heißen Wüstensand und ins eisig verschneite Gebirge. Aber es hilft nichts: Da müßt Ihr durch!

GRUNTILDAS HEXENREICH

Dieses eklige Stück architektonischer Geschmacklosigkeit konnte selbstverständlich nur von einer häßlichen Hexe wie Gruntilda, der Schrumpligen (die man auch Gruntilda, die Warzige nennt),

gebaut werden. Ihre Lieblingsdeko: Porträts von ihr – was allerdings auch nicht zur Verschönerung der Umgebung beiträgt... Niemand von guter Gesinnung hat diesen Turm jemals betreten und wieder lebendig oder im alten Zustand wieder verlassen. Doch von hier aus müssen Banjo und Kazooie alle Welten betreten, um des Bären kleine Schwester zu retten.

MUMBO'S MOUNTAIN

In Mumbo's Mountain lernen Banjo und Kazooie die ersten wichtigen Moves. Hier ist es zwar nicht ganz ungefährlich, aber der etwas schusslige

Schamane Mumbo Jumbo hat noch einen Einfluß in dieser Welt, damit Gruntildas Kräfte hier noch nicht voll wirken können. Ein paar lästige Termiten und ein dummer Riesenaffe haben ihre weichgehexten Hirne nicht mehr so ganz im Griff und gehen auf Herrn Bär und Fräulein Strauß los.

TREASURE TROVE COVE

Sanddünen und rauschendes Meer laden hier kaum zum Sonnenbaden ein (zumal so ein Bärenpelz recht warm sein kann...). Aber der Aufgaben gibt es in dieser Strandwelt gar viele, unter anderem gilt es, Captain Blubbers verschlamptes Gold zu finden und ein vertracktes Buchstabenpuzzle zu lösen. Und Vorsicht vor kneifenden Krabben, schnappenden Muscheln und Nipper, der Riesenkrabbe!

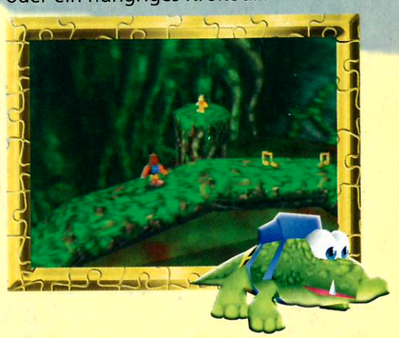
CLANKER'S CAVERN

In diesem rostigen Unterwasserweltabflußsystem hockt Clanker, Gruntildas Schrottverwerter, der sich allerdings so gar nicht seines Lebens freut. Doch es zeigt sich, daß Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft weiterbringen, denn Banjo und Kazooie helfen dem riesigen Rostfisch natürlich selbstlos.

Zudem müssen sie auch noch einige haarige Aufgaben lösen, die ihnen aber blinkende Puzzleteile einbringen.

BUBBLEGLOOP SWAMP

Widerlich feucht, heiß und stinkend – der Sumpf, in dem Banjo und Kazooie sich aufhalten rnüssen, gehört nicht zu den schönen Plätzen dieser Welt. Doch es gibt auch ein paar nette Dinge zu finden (Mumboschädel zum Beispiel), und der Tiptup Chor singt freundliche Melodien, die Banjo nachspielen muß. Aber auch hier gibt's gar garstige Gegner: Piranhas, giftige Sumpffrösche oder ein hungriges Krokodil.



FREEZEEZY PEAK

Manchmal ist ein Bärenfell recht praktisch, vor allem wenn man in so eiskalte Gegenden kommt wie diese. Ein falscher Tritt, und schon rutscht man in eiskaltes Wasser, und die blöden Schneemänner haben echten Spaß daran, mit weißen Bällen nach Banjo und Kazooie zu werfen. Aber da gibt es ja noch Boggy, den freundlichen Eisbären...

GOBI'S VALLEY

Von der Kälte in die Hitzehölle: Hier ist es sogar Gobi, einem wüstentrainierten Kamel, zu heiß! Hinein in die Pyramide und hin zu Rubee, dem Schlangenbeschwörer, der Banjo mit einem Puzzleteil belohnt. Aber in den Pyramiden selbst tauchen dauernd gefährliche Mumien auf, die trotz ihres Alters Gegner sind, die man nicht unterschätzen sollte! Und auch aus dem sandigen Untergrund greifen immer wieder Mumienklauen nach den beiden Abenteurern...

MAD MONSTER MANSION

Ein Geisterhaus voll mit spukenden und bissigen Gefahren, ein Labyrinth und ein gefährliches Ouija-Spiel, bei dem Banjo durch Gläserrücken zwei bekannte Namen buchstabieren muß – das sind nur ein paar der Überraschungen, die auf die zwei Retter von Schwesterchens Schönheit warten. Also heißt es, mutig alles durchsuchen, auch den gar nicht friedvollen Friedhof, damit man seinem Ziel ein Stückchen näher kommt!

RUSTY BUCKET BAY

Ein Geisterschiff ist es zwar nicht, aber der gestrandete und im Dock verankerte Frachter birgt etliche Geheimnisse, die Banjo und seine Begleiterin noch zu lüften haben. Hier muß man nicht nur vor der Kobold-Crew auf der Hut sein – auch im Abluftsystem und in den fast leeren Frachtlagern treiben sich üble Zeitgenossen herum!

CLICK CLOCK WOOD

Die letzte Welt, bevor die Spitze von Gruntildas Hexendom erreicht ist, läßt sich während allen vier Jahreszeiten besuchen, und jedesmal müssen neue Aufgaben gelöst und neue Rätsel geknackt werden. Das Herz dieser Welt ist ein riesiger Baum, wo es unter anderem gilt, dem Eichhörnchen Nabnut bei der Suche nach Nüssen zu helfen oder ein pieksiges Wespennest zu beseitigen – und auf ein paar vertraute Gesichter treffen Banjo und Kazooie übrigens auch!

BANJO-KAZOOIE™

DER WETTBEWERB!

Ein Comic-Special ohne Wettbewerb - das wäre wie eine deutsche Fußball-Nationalmannschaft ohne Matthäus! Und daher wollen wir Euer Wissen über das ultimative Action-Adventure BANJO-KAZOOIE mit ein paar knackigen Fragen testen! Zeigt, daß Ihr bereits jetzt einiges über das seltsamste Paar der Videospielgeschichte und dessen lustiges Abenteuer wißt. Nach der Lektüre dieses Comic Specials sollte Euch das nicht schwer fallen! Beantwortet Ihr unsere Fragen richtig, habt Ihr die Chance, etwas zu gewinnen! Welcher tolle Gewinn für Euch bereit liegt? Selbstverständlich das geniale Game, in dem Banjo sein Videospiel-Debüt als rasanter Rennfahrer gab:

DIDDY KONG RACING, das rasante Fun Racing Adventure von RAREWARE Logo is a trademark of RARE

HIER SIND DIE FRAGEN!

1. Welche Aktion wird durch die roten Federn möglich?

2. Wieviele Jinjos kann man in jeder Welt finden?

3. Wen hält die häßliche Gruntilda gefangen?

4. Wie heißt die Welt, in der Banjo und Kazooie Captain Blubber begegnen?

5. Nennt den Namen des Maulwurfs, der Banjo und Kazooie die Aktionen beibringt!

SCHICKT UNS DIE RICHTIGE LÖSUNG!

Beantwortet die folgenden fünf Fragen richtig und schickt Eure Antworten auf einer Postkarte an:

Club Nintendo, Banjo-Kazooie, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim
Club Nintendo Österreich, Banjo-Kazooie, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo Schweiz, Banjo-Kazooie, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

MAGAZIN UND POWER PRÄMIE

6X POWER ABO

Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit, Euch das Club Nintendo „Power Abo" in die Gruft bzw. ins Haus zu holen.

Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes, dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker.

Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile „Power-Prämie" entlocken können – einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt.

Direkt aus der Hölle des Löwen!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie"; die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

NA KLAR! Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort

Club Nintendo
„Power Abo"
Nintendo Center
Postfach 15 01

D-63760 Großostheim